



¡TU CABRA REMA!

LAS REGLAS

2-6 Jugadores | Edad 7+ | 10 min

EMPIEZA AQUÍ

CONTENIDO: 60 cartas | 5 Salvavidas

OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor forma de aprender a jugar. Mejor ve nuestro video instructivo:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/ROWYOURGOAT/HOW

CÓMO SE JUEGA

Todos jugaréis por turnos vuestras cartas en una cuadrícula de 3x3 sobre la mesa. Cuando haya 3 cartas iguales en una fila, columna o diagonal, toma rápidamente un Salvavidas. Pero ve deprisa: no hay suficientes para todos y, si eres el más lento, tendrás que quedarte con un montón de cartas.

¡El primero que se deshaga de todas sus cartas gana!

PREPARACIÓN

- 1 Baraja las **60 cartas** y repártelas **bocabajo** de forma que todo el mundo tenga la misma cantidad de cartas. **NO** mires tus cartas. Tus cartas se denominan **mazo**.

Puedes tener tu mazo en las manos o dejarlo en la mesa, pero **TIENE QUE** estar visible para todos los demás.

- 2 Deja espacio en el centro de la mesa para formar una **cuadrícula** de 3x3 de cartas (*te explicaremos esto más adelante*).

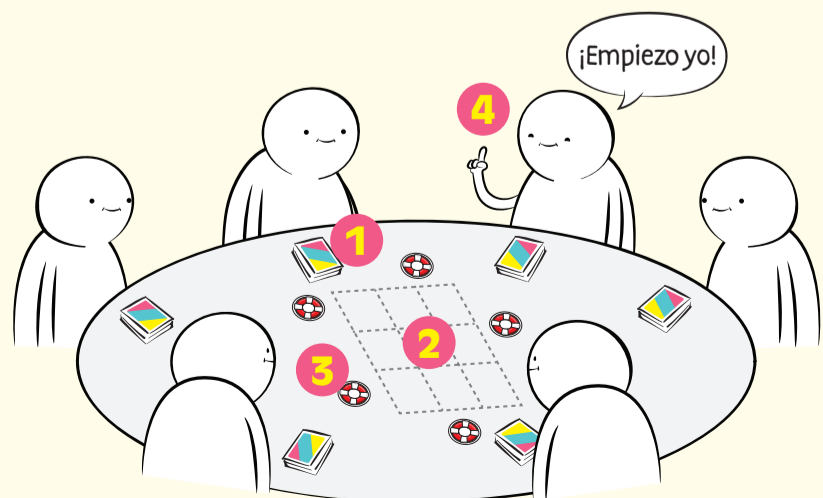
- 3 Toma 1 **Salvavidas** menos que la cantidad de participantes:

Cantidad de participantes	2	3	4	5	6
Cantidad de Salvavidas	1	2	3	4	5

Coloca los Salvavidas de manera uniforme en el espacio de la cuadrícula (*cuantos más Salvavidas pueda alcanzar cada participante, mejor*).

Devuelve los Salvavidas adicionales a la caja. No los necesitarás.

- 4 Elegid a un participante para que empiece.



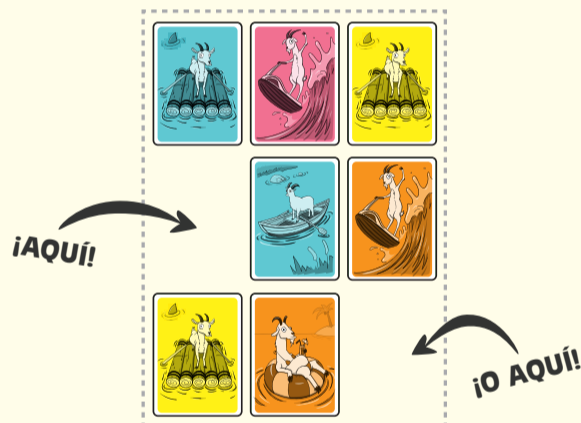
COLOCAR CARTAS

Comenzando por el participante inicial y siguiendo el sentido horario alrededor de la mesa, cada participante le dará vuelta a la carta superior de su mazo y la colocará en la cuadrícula.

El participante a tu izquierda puede colocar una carta en la cuadrícula en cuanto tú termines de colocar la tuya.

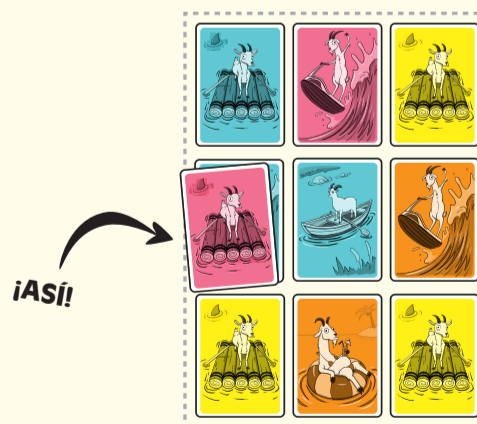
LA CUADRÍCULA

La cuadrícula es como un tablero de tres en raya: 3 cartas de ancho por 3 cartas de alto. Tienes que colocar tu carta en un espacio vacío de la cuadrícula (*cuando haya alguno*).



Al comienzo de la partida, toda la cuadrícula estará vacía, por lo que podrás colocar tu carta en cualquier lugar.

Cuando la cuadrícula se llene, tendrás que colocar tu carta encima de otra carta de la cuadrícula.



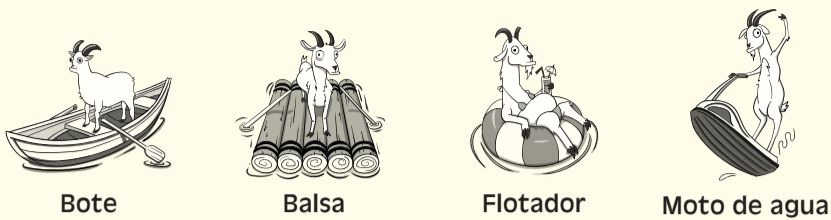
¡NO MIRES TU MAZO!

Primero, elige dónde quieres colocar tu carta; luego, dale la vuelta a la carta superior de tu mazo **mientras la colocas** en la cuadrícula; así no podrás ver la carta antes que los demás.

Recuerda: si crees que estás haciendo trampas, es que estás haciendo trampas.

LAS CARTAS

Cada carta tiene una **barca** y un **color**. Hay 4 tipos de barcas:



Bote

Balsa

Flotador

Moto de agua

Y 4 colores:



Rosa



Azul



Naranja

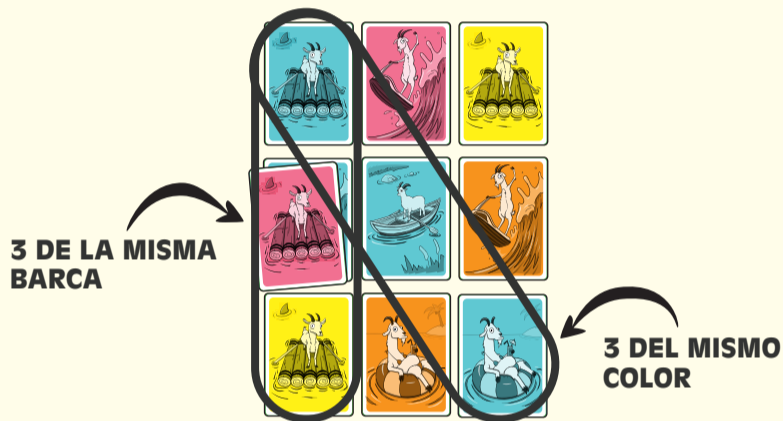


Amarillo

PILAS Y CONJUNTOS

Una **pila** es cualquier espacio de la cuadrícula que contenga cartas (*incluso aunque en ese espacio solo haya una carta*).

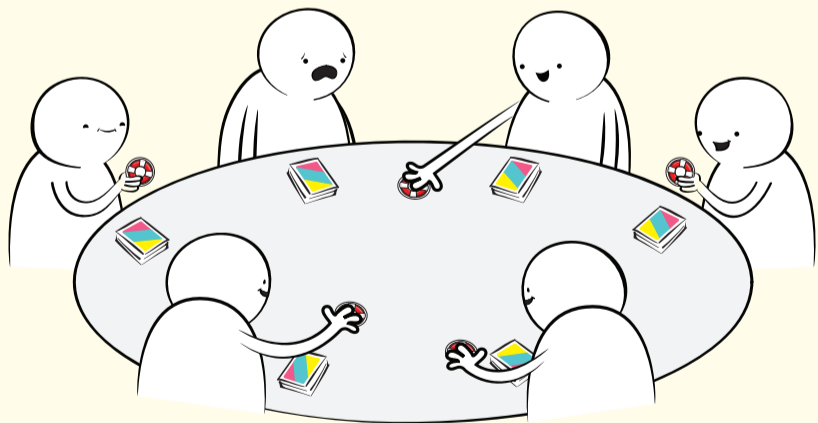
Un **conjunto** son 3 pilas en fila, columna o diagonal donde las cartas superiores tienen la misma barca o color.



Solo tienes que prestar atención a la carta superior de cada pila.

DETECTAR UN CONJUNTO

Al colocar una carta en la cuadrícula, se puede crear un conjunto. Si detectas un conjunto, toma rápidamente cualquiera de los Salvavidas que hay en la cuadrícula. Hay 1 Salvavidas menos que la cantidad de participantes, por lo que siempre habrá alguien que se quede sin uno.



No pasa nada si no eres el más rápido... ¡pero procura no ser el más lento!

Si consigues tomar un Salvavidas, estás a salvo. De lo contrario, tienes que tomar las 3 pilas del conjunto. Pon esas cartas bocabajo en la parte inferior de tu mazo.

Recuerda: cuanto más llenas estén las pilas, ¡más cartas tendrás que tomar si te quedas sin Salvavidas!

¿Y SI HAY VARIOS CONJUNTOS?

Si hay varios conjuntos en la cuadrícula, toma las 3 pilas de cualquiera de ellos.

¡Seguramente elijas las 3 pilas con menos cartas!



Deja el resto de pilas en la cuadrícula.

RESETEAR LOS SALVAVIDAS

Si eres el más lento, toma las 3 pilas del conjunto. Luego, devuelve todos los Salvavidas a la mesa, dejándolos repartidos de forma uniforme alrededor de la cuadrícula. El participante a tu izquierda puede darle la vuelta a su siguiente carta para reanudar la partida.

Recuerda: si hay algún espacio vacío en la cuadrícula ¡tienes que darle la vuelta a la carta colocándola en ese espacio!

LIARLA

SI COLOCAS UNA CARTA:

- después de echarle un vistazo, o
- fuera de un espacio de la cuadrícula, o
- encima de una pila cuando hay un espacio vacío, o
- en el turno de otro participante,

toma esa carta y colócala **bocabajo** en la parte inferior de tu mazo. Tu turno termina.

SI TOCAS UN SALVAVIDAS CUANDO:

- ya has cogido otro Salvavidas, o
- no hay conjunto (*porque te has equivocado o porque alguien cubrió una carta de un conjunto antes de que alguien tomara un Salvavidas*),

toma cualquier pila de la cuadrícula y pon esas cartas **bocabajo** en la parte inferior de tu mazo. El participante a tu izquierda puede darle la vuelta a la siguiente carta para reanudar la partida.

GANAR

Cuando solo te quede 1 carta en el mazo, tienes que gritar «¡Mi cabra rema!» para avisar a los demás participantes.

Ahora, para ganar, tienes que hacer dos cosas:

- 1 Colocar tu última carta en la cuadrícula de la forma habitual (*luego, los demás participantes seguirán jugando cartas sin ti*).
- 2 Tomar un Salvavidas la próxima vez que tú o cualquier otra persona detecte un conjunto.

PRESTA ATENCIÓN

Si otro participante te señala y grita «¡Tu cabra rema!» antes de que tú grites «¡Mi cabra rema!», toma cualquier pila y coloca esas cartas bocabajo en la parte inferior de tu mazo.

¡El primer participante que no tenga cartas y consiga un Salvavidas gana la partida!

EMPATES

Si 2 o más participantes no tienen cartas y consiguen un Salvavidas, ¡ganan ambos!